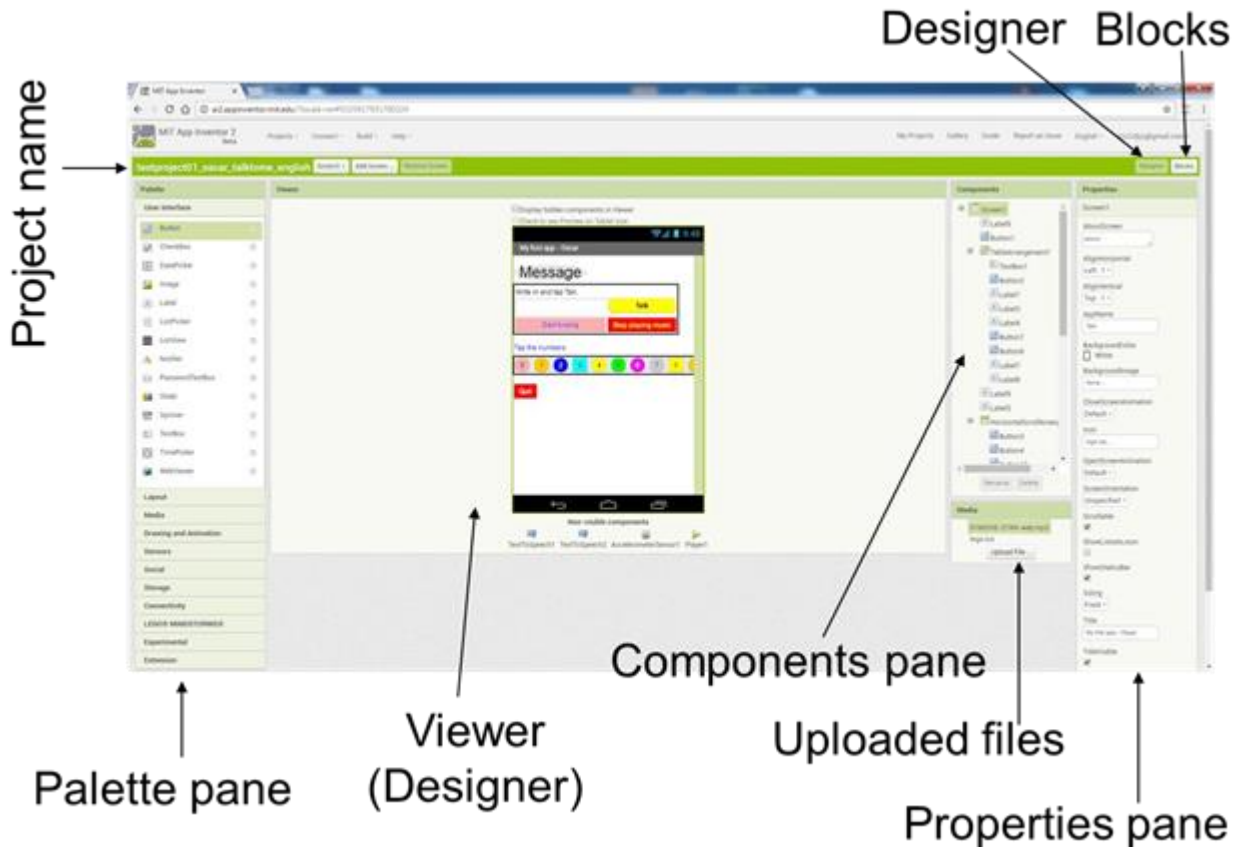


# 1ºESO TPR. Prácticas de Programación: APP INVENTOR

## App Inventor 2 Interfaz de Usuario

1. Abre un navegador y encuentra App Inventor 2.

2. Introduce tu cuenta de Gmail para acceder a App Inventor. Cuando abres un proyecto la interfaz de App Inventor 2 es como la siguiente captura:



## Primeros pasos con AppInventor 2

3. Haz Click en Ayuda → Tutoriales

4. H a z Click en (Tutoriales Iniciales) Beginner Tutorials. Mira el vídeo: "[1. Talk To Me](#)" y crea el proyecto. Atención, debajo del vídeo hay un documento PDF que también puedes leer.

Guarda el proyecto como **HablameNOMBRE**.



**Para aquí y muestra tus resultados al profesor.**

5. Ahora, en Beginner Tutorials (Tutoriales de iniciación) , mira el vídeo "[2. Extended TalkToMe App: Shake!](#)" y crea el proyecto.

Guarda el proyecto como **Extendido\_HablameNOMBRE**. Atención, debajo del vídeo hay un documento PDF que también puedes leer.

**Para aquí y muestra tus resultados al profesor.**

6. En Beginner Tutorials (Tutoriales de iniciación) , mira el vídeo "[3. BallBounce Game App](#)" y crea el proyecto.

Guarda el proyecto como **Bota\_BolaNOMBRE** Atención, debajo del vídeo hay un documento PDF que también puedes leer.

**Para aquí y muestra tus resultados al profesor.**

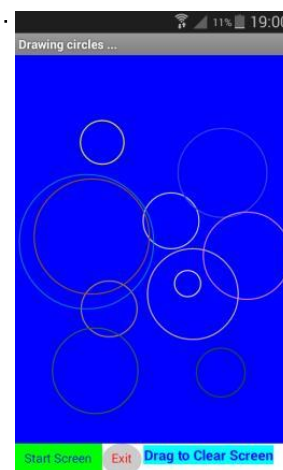
### **Desafío 1**

7. Diseña una App (un proyecto) que dibuje círculos (del mismo tamaño y color) cuando toques la pantalla. Además se podrá borrar todos los círculos con tan sólo deslizar un dedo por la pantalla. Finalmente, debe haber un botón para volver a la pantalla inicial y otro botón más para salir.

Guarda el juego como **CirculosNOMBRE**

**AYUDA:** Los siguientes vídeos (en inglés) te pueden ser útiles:

- "[4. DigitalDoodle Drawing App](#)"
- "[PaintPot](#)"
- "[AndroidMash](#)"



**Para aquí y muestra tus resultados al profesor.**

### **Desafío 2**

8. Edita la App previa (CirculosNOMBRE) para que se borre todo cuando agites el móvil. Guarda el proyecto como **CirculosAgitarNOMBRE**.

**Para aquí y muestra tus resultados al profesor.**

### **Desafío 3**

9. Edita la App previa (CirculosNOMBRE) para dibujar círculos con diferente radio y con diferentes colores.

Guarda el proyecto como **CirculosTamañoColorNOMBRE**.

**Para aquí y muestra tus resultados al profesor**